

**POSTPRODUCCIÓN PARA EL PROGRAMA PILOTO
CALITRONIK TV**

MANUEL ALEJANDRO TRUJILLO

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2010**

**POSTPRODUCCIÓN PARA EL PROGRAMA PILOTO TELEVISIVO
CALITRONIK TV**

MANUEL ALEJANDRO TRUJILLO

**Pasantía para optar al título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
ETHAN FRANK TEJEDA**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2010**

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

C.S. ETHAN FRANK TEJEDA.

Director Pasantía

D.M.A JAIME ANDRÉS HERRERA.

Director Creativo 3^{er} Ojo Soluciones Creativas

Santiago de Cali, Enero de 2010.

CONTENIDO

	Pág.
1. TEMA O TÍTULO	1
2. RESUMEN	2
3. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN	3
4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA QUE ORIENTÓ EL TRABAJO DE LA PASANTÍA	5
5. PREGUNTA PROBLEMA	7
6. OBJETIVOS	7
6.1 OBJETIVO GENERAL	7
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
7. INTERESES DE LA PASANTÍA	9
7.1 ¿CUAL INTERES ACADEMICO QUE TUVO LA PASANTIA PARA EL ESTUDIANTE?	9
7.2 ¿CUAL INTERES PROFESIONAL QUE TUVO LA PASANTIA PARA EL ESTUDIANTE?	9
7.3 ¿CUAL INTERES LABORAL QUE TUVO LAPASANTIA PARA EL ESTUDIANTE?	11
8. FUNCIONES DEL ESTUDIANTE EN EL PROYECTO PROPUESTO	12

9. INTERÉS Y APOORTE PRODUCTIVO PARA LA ORGANIZACIÓN	13
DONDE SE DESARROLLÓ LA PROPUESTA	
10. MARCO CONTEXTUAL	14
11 MARCO TEÓRICO	16
12. METODOLÓGÍA	23
12.1 DESARROLLO PLAN METODOLÓGICO	23
12.2 ¿QUÉ SE CUMPLIÓ DE LO PACTADO Y COMO?	23
12.3 ¿QUÉ NO SE CUMPLIÓ DE LO PACTADO Y PORQUE?	24
12.4 HERRAMIENTASQUE SE UTILIZARON	24
12.5 ¿QUE PROCEDIMIENTOS SE UTILIZARON PARA CUMPLIR LA PASANTÍA?	25
12.6 ¿CUALES FUERON LOS ELEMENTOS INNOVADORES DE SU PROPUESTA?	25
13. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	27
14. TALENTO Y RECURSOS	30
14.1 TALENTO HUMANO	30
14.2 RECURSOS FÍSICOS	30
15. BIBLIOGRAFÍA	31

2. RESUMEN SOBRE EL PROYECTO DESARROLLADO EN LA PASANTÍA

A partir de la evolución de la música electrónica en la ciudad de Cali se vio la necesidad de crear un programa televisivo para informar mas profundamente y detalladamente a los antiguos y nuevos seguidores de ésta, de su evolución con nuevas formas audiovisuales y nuevas tecnologías de comunicación.

Teniendo en cuenta esta necesidad, este proyecto de grado, desarrollado en la modalidad de pasantía, aplica los conceptos de diseño audiovisual, adquiridos durante la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la realización de la postproducción audiovisual del programa televisivo Calitronik TV, que pretende difundir información concreta y creativa sobre la música electrónica, especialmente en nuestra ciudad.

En este caso la postproducción consiste en la manipulación de material digital, (archivos de audio o video), la producción y el desarrollo de los elementos audiovisuales que se utilizarán para entregar un producto final.

Dado que un producto audiovisual el es resultado de un trabajo en equipo, la actividad que desarrolló el autor del presente proyecto estuvo apoyada por el trabajo de las Áreas de Producción y Diseño Gráfico de Calitronik TV

3. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN

3^{er} Ojo Soluciones Creativas

3er OJO - Soluciones Creativas es un despacho de Diseño Grafico y Diseño Multimedial registrado en la Cámara de Comercio de Cali el martes 25 de Julio de 2006 bajo la Matricula Mercantil No.690288-1. Está inscrito a nombre de Jaime Andrés Herrera Turushina identificado con cedula de ciudadanía 14.621.457 de Cali.

Reseña de la Empresa

A pesar de ser una empresa muy joven en nuestra ciudad, cuenta con personal con una trayectoria de más de 7 años en el medio; tiempo en el cual ha adquirido experiencia y conocimientos sobre las tendencias actuales del comercio mundial, centrando su campo de acción en el área Web, especializándose en el Diseño y Desarrollo de Sitios, Aplicaciones y Portales Web totalmente automatizados y personalizados.

Proyectos

La experiencia, trayectoria y motivación de la empresa por la innovación, le ha permitido crear y dar vida a proyectos propios en los cuales se puede apreciar las capacidades y posibilidades de la Web, además de conocer las habilidades y destrezas de la empresa. Entre estos están: www.CaliTronik.com: La pasión y amor de la empresa por la música electrónica, la tecnología y el diseño, dio vida hace mas de 4 años al Portal Electrónico dedicado única y exclusivamente a esta cultura en nuestra región, www.CaliTronik.com. Hoy en día, y gracias a la evolución del sitio y la acogida en la juventud caleña, se encuentra en periodo de renovación para convertirse en la primera red social de Colombia dedicada a la música y cultura electrónica, formando la comunidad CTK. -www.CTKRadio.net: Es un proyecto que hace parte de la comunidad CTK y es la emisora online electrónica de Cali. CTKRadio fue creada en el 2007 y acá se pueden escuchar los mejores sets y producciones de los DJ's y artistas locales, nacionales e internacionales. Además los oyentes se pueden enterar de las últimas noticias y eventos de la Cultura Electrónica en Cali, Colombia y el mundo.

www.CaliTronikTV.com: Es el último proyecto que hace parte de la comunidad CTK. CaliTronik TV se perfila como uno de los programas televisivos más importantes de la región para el 2010. Es la consagración de años de esfuerzo y trabajo en pro de la Cultura Electrónica. www.La15Cali.com, Es un proyecto de ciudad que se encuentra en periodo de desarrollo. Busca impulsar el comercio en

la Calle y Carrera 15 de la ciudad de Cali mediante el uso de Internet como herramienta de negocios. Será un directorio virtual donde se podrá encontrar información de los sitios comerciales que hagan parte del portal además de datos de interés de la comunidad.

4. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA QUE ORIENTÓ EL TRABAJO DE LA PASANTÍA

A comienzos de los años 90s se comenzó a ver en la ciudad de Cali nuevas géneros musicales contemporáneos, dentro de los cuales las herramientas digitales fueron el punto de partida para crear composiciones musicales de vanguardia, a partir de allí nuestra ciudad empezó a verse influenciada por diferentes géneros de tipo Electro, sonidos intensos e impactantes que ligeramente llegaban a los oídos de los seguidores y producían sensaciones indescriptibles. Este género cada vez abarcaba más rincones en nuestra ciudad e iba teniendo más adeptos musicales.

A comienzos del siglo 21 este genero musical ya tenia muchas variantes, (techno, house, minimal, jungle, trance, dance... entre otros.), se empezaban a crear fusiones de nuestra música folklórica con sonidos experimentales creados digitalmente, personalizando así nuestra cultura electrónica aquí en la ciudad, los llamados DJs (Disc Jockey) se postulaban ahora como productores de sus propias composiciones musicales basándose en un genero único en nuestra ciudad: la fusión electrónica, (folklore + electro). Unos de los exponentes más destacados es el productor DIEGO, DJ nacido en la ciudad de Cali, que desde los 13 años se interesó por la música electrónica donde empezó a realizar mezclas con equipos prestados. A los 22 años ya con mejor equipamiento quedó como DJ residente de la radio FM la Súper Estación 100.5

Otro exponente muy importante es DJ ABEL, que desde muy temprana edad, tenía la inquietud de grabar música mezclada, de hecho no sabía que existía gente dedicada a eso, solo tomaba prestadas las grabadoras de su padre, y se ponía a jugar con ellas. Fundador y socio del club SUBLIMINAL, en la ciudad de Cali.

Por último un exponente con sangre nueva el DJ OSCAR DIEZ. DJ precursor de las nuevas tendencias en cuanto a la música electrónica se refiere, siempre innovando y mostrando nuevos sonidos en sus sets, gracias a esto ha recorrido las más importantes ciudades del país, con muy buena aceptación en cada presentación, Según Heineken música, es el segundo DJ a nivel nacional. Ha compartido tarima con importantes DJ's internacionales como, Erick Morillo, Marco Nastik, Joris Voorn, Paco Osuna, Mauro Piccoto, Bruno Balbino, Renato Cohen, y toda la lista que encierra el conocido festival Ultramar (Cartagena 2006),SDF (Cartagena 2007),black and white (Lago Calima 2006).

Esta evolución musical atrajo muchas mas personas de las que se esperaba y entonces en ese momento llegó el complemento para que esta cultura tomara su

forma. Los visual Graphics, era el trabajo de los VJs (Visual Jockey), Estas personas se encargaba de plasmar visualmente en pantalla la interpretación mas aproximada y espontánea del trabajo musical del DJ.

Desde la aparición de la informática portátil este movimiento ha protagonizado una gran expansión debido al abaratamiento y reducción de tamaño de los elementos necesarios, sean ordenadores portátiles, cámaras digitales y proyectores de video.

Actualmente y fuera de su marco nativo, puramente lúdico y underground, el campo de actuación de un VJ no se limita a los clubs, extendiéndose a conciertos, publicidad, eventos públicos, presentaciones, televisión, etc. VJ Elastik: El VJ de Cali, se ha presentado en los eventos más importantes de nuestra ciudad y la región.

Otro de los VJs más creativos en su trabajo audiovisual es Freddy Arias Hernández Motion Design, VJ. Universidad Nacional de Colombia Bogotá D.C., Colombia. Diseñador gráfico y post-producción de comerciales y promociones en cine y televisión, Realizador de cine y televisión con experiencia en Videoarte, proyectos de investigación en Nuevos Medios y VJ Mix.

Los eventos en donde DJs y VJs en conjunto mostraban todo su potencial audiovisual, marcaron una etapa de transición en las ideologías de los adeptos a esta cultura electrónica.

Hoy día encontramos muchos seguidores que disfrutan de esta nueva cultura artística audiovisual, encontramos muchos más eventos destacados en nuestra ciudad, mucha mas conciencia de el sentido musical que conlleva esta cultura, pero encontramos también que muchos de estos seguidores no están muy bien informados sobre la evolución de la música electrónica, la mayoría de las veces carecen de datos precisos o ideas más claras de cómo, y por qué ha tomado tanta fuerza este género musical, la falta de reportajes donde muestren la experiencia musical y visual de nuestros DJs y VJs con gran talento en la ciudad y hasta en nuestro país, el por que se realizan los eventos mas importantes de música electro, Ejemplo: Concierto de la paz y el amor , THE LOVE PARADE en las ciudades más reconocidas del planeta y por qué lo hacemos también aquí en nuestra ciudad.

Muchas de estas carencias informativas han llevado a interpretar la música electrónica como música descontextualiza y ruidosa, peor aun, “música para drogadictos”, lo cual es un error. En la actualidad, la música electrónica está consolidada en todo el mundo, teniendo millones de seguidores que disfrutan con los sonidos creados por artistas que utilizan la tecnología como su principal soporte de trabajo.

A partir de toda esta evolución de la música electrónica en nuestra ciudad se vio la necesidad de crear un programa televisivo que informe más profunda y detalladamente a los antiguos y nuevos seguidores sobre esta cultura artística y contemporánea que cada día esta en constante evolución, y paralelamente a las nuevas formas audiovisuales y las nuevas tecnologías de comunicación. Entre las cuales la nueva tecnología Múltiple Video Blending con una sección plena de efectos de audio y video es una de las mas importantes actualmente controlada a través de una pantalla táctil LCD de 11 pulgadas. Los efectos incluyen 12 AV Beat Effects que sincronizan los bpm, 12 AV Touch Effects que permiten un uso de la pantalla táctil similar al de la Kaoss para manipular efectos visuales y de texto que muestran y manipulan mensajes ingresados a través de la pantalla táctil o un teclado USB, todo sincronizado a partir de los bpm de la mezcla, este mezclador rompe los muros entre la actividad del DJ y la del VJ. En este programa las personas encontrarán una base sólida de información acerca de todo lo relacionado con la música electrónica.

5. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo desarrollar una Postproducción de video para televisión que integre gráficamente los elementos representativos de la marca e identidad del programa Calitronik TV y que conjuntamente, aporten a la promoción del mismo?

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el Cabezote principal para el programa piloto Calitronik TV.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar la técnica y principios de graficas en movimiento (motion Graphics) para la animación de marca Calitronik TV.
- Desarrollar por medio de la animación; un contraste de dos géneros musicales: la salsa y electrónica.

7. INTERESES DE LA PASANTÍA

7.1 ¿CUÁL FUE EL INTERÉS ACADÉMICO QUE TUVO LA PASANTÍA PARA EL ESTUDIANTE?

Esta pasantía permitió la aplicación de los conceptos teóricos aprendidos durante la carrera contribuyendo a complementar la formación académica aprendida mediante la puesta en práctica de estos conocimientos en una situación real de trabajo. De esta manera se articula la teoría y la práctica para desarrollar en el estudiante un mayor grado de competencias.

La vieja idea de que los medios de comunicación representan fuerzas autónomas capaces de modelar a su gusto la mentalidad de la gente, resulta ya un concepto refutado por los beneficios que la tecnología ofrece en la transformación educativa e informativa cuando es bien utilizada como recurso y estrategia. Dado que la empresa requería dar un paso más allá en el tema de la comunicación audiovisual y en ello fijó enormes expectativas y objetivos en torno al presente proyecto.

Es importante destacar el rol que las expresiones artísticas adquieren en los procesos de comunicación, puesto que su lenguaje nos conduce directamente a las emociones, la sensibilización y aproximación a otros estados de conciencia desde los cuales podríamos abordar no solo el aspecto emocional sino también la reflexión y el pensamiento crítico.

Académicamente el desarrollo de este proyecto correspondió a muchas temáticas expuestas por el Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica y se observó totalmente conexión entre lo que se enseñó y lo que se practicó.

Se espera que con este proyecto se logre estimular en los actuales y futuros estudiantes de las artes visuales y diseño gráfico, el interés por realizar proyectos audiovisuales donde la manipulación y el control de las herramientas de postproducción permitan alcanzar un nivel profesional y competitivo para elaborar piezas audiovisuales con excelente conceptualización y alto impacto visual.

Al final lo más importante del presente proyecto se basó en el contacto humano y en la aplicabilidad de los conceptos adquiridos como diseñador gráfico que ayudaron a consolidar un proyecto prometedor que se presentará en la ciudad de Cali.

7.2 ¿CUÁL FUE EL INTERÉS PROFESIONAL QUE TUVO LA PASANTÍA PARA EL ESTUDIANTE?

Posibilitó conocer y manejar tecnología actualizada y adquirir experiencia complementaria para el ejercicio de la profesión.

Permitió conocer el manejo del área específica del Diseño de la Comunicación Gráfica dentro de una empresa

Ayudó a enfrentarse a diferentes situaciones o problemas y aprender a solucionarlos.

La pasantía en 3^{er} Ojo Soluciones Creativas, representó personalmente un acercamiento prudente y benéfico por el contacto directo que hubo entre muchos artistas y productores nacionales e internacionales que trabajan con las herramientas de alta tecnología para los eventos electrónicos de gran impacto audiovisual. Se hace benéfico en un nivel profesional precisamente por los lenguajes y medios que utilizan los artistas y productores para abordar temáticas y campañas en el nivel artístico y que pueden llegar a ser oportunidades de comunicación mediáticas en el entorno del Valle del Cauca. Igualmente, el fuerte contacto con artistas, productores y sus propuestas visuales y musicales es una experiencia que servirá más adelante para mi desarrollo como diseñador en los medios audiovisuales:

Fue de gran utilidad la colaboración y el aprendizaje abordado en el espacio de la organizaciones ligadas al proyecto, precisamente porque el contacto humano y real con propuestas, hace firme y consecuente una metodología de trabajo profesional, donde el equipo reconoce cuáles son las virtudes y los límites individuales.

Frente a lo expuesto anteriormente uno de los principales retos en la pasantía desarrollada estuvo en tener la oportunidad de mejorar el nivel de conceptualización y planeación para crear piezas audiovisuales de calidad profesional y de alta competitividad en el mercado.

Permitió el conocimiento que se necesita para llegar a tener un alto nivel creativo en el manejo de las herramientas de postproducción audiovisual, específicamente en el manejo de: Adobe ILLUstrator CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe After Effects Cs4, Adobe Audition. Fruty loops 8.0 Profesional.

Con el trabajo en equipo y en congruencia con los objetivos de la organización, se logró desarrollar un esquema de trabajo basado en las nuevas formas de comunicación, que apuntará directamente a encontrar canales y puntos de acercamiento y promoción para el reconocimiento de las nuevas fusiones musicales que se están creando actualmente en la ciudad.

7.3. ¿CUÁL FUE EL INTERÉS LABORAL QUE TUVO LA PASANTÍA PARA EL ESTUDIANTE?

Hacer parte de un proyecto donde la buena comunicación y la eficaz interacción de todos los personajes hacia un mismo objetivo, llegue a tener éxito, para dar a conocer las capacidades de planeación, desarrollo y talento que estuvieron presentes en el proyecto, finalizando así un producto de excelente calidad, que a medida que pasa el tiempo vaya incrementando su valor económico. Y que las piezas elaboradas mas adelante sean muy bien remuneradas.

Entre otros aspectos se distinguen aprendizajes sobre habilidades y actitudes necesarias para desempeñarse en forma eficiente dentro de la dinámica cotidiana de una organización, que ayudan a completar su formación general y profesional. Por ejemplo: la responsabilidad, cumplimiento de horarios, toma de decisiones, conocimiento y adecuación a una estructura jerárquica, etc.

8. FUNCIONES DEL ESTUDIANTE EN EL PROYECTO PROPUESTO

Las funciones directamente ejecutadas por el estudiante que desarrolló del proyecto de pasantía fueron orientadas a la obtención de imágenes y capturas para la postproducción y así mismo, para que estas pudieran responder al contexto y al buen desarrollo de la postproducción del programa Calitronik TV.

Técnico de sonido (remasterización y sincronización de audio): Esta función tuvo como fin crear y controlar toda la ambientación musical de las piezas audiovisuales, y constantemente estar en proceso de sincronización de diferentes sonidos incidentales para la postproducción del programa Calitronik TV.

Relación con medios de comunicación: Debido a los intereses y a los recursos de las empresas para la promoción del espacio en TV, se hizo necesario el contacto directo con los responsables culturales de los medios de comunicación.

Diseñador Audiovisual: Esta función permitió integrar los elementos de la producción para materializar el mensaje visual y obtener el óptimo resultado de la postproducción y la excelente sincronización de cada uno de los elementos audiovisuales desarrollado para el programa Calitronik TV.

9. INTERÉS Y APOORTE PRODUCTIVO PARA LA ORGANIZACIÓN DONDE SE DESARROLLÓ LA PROPUESTA

La organización 3^{er} Ojo Soluciones Creativas ha presentado una muy buena disposición para la presente pasantía porque representa la evolución, el desarrollo y el cumplimiento exitoso de los objetivos que se trazaron.

Investigar y aplicar las nuevas formas de comunicación audiovisual en el proyecto Calitronik TV, apoya fuertemente a realzar y mejorar las capacidades de la organización 3^{er} Ojo Soluciones Creativas que tiene enormes expectativas en el presente proyecto porque representa no sólo enormes esfuerzos de cambio, sino que el trabajo permite conocer y entender los procesos que se llevan a cabo para el desarrollo de un proyecto audiovisual. Las artes visuales y la comunicación estratégica son factores transversales en las organizaciones y es una necesidad para esta organización.

10. MARCO CONTEXTUAL

Este proyecto desarrolla la postproducción audiovisual del programa de TV. Calitronik TV, el cual es desarrollado por las empresas Seven Productions y 3^{er} Ojo Soluciones Creativas con sede en la ciudad Santiago de Cali.

La realización de este proyecto se realizará en un lapso de tiempo de 4 meses, con una intensidad de 8 horas diarias.

La evolución del arte musical en Latinoamérica y el mundo, es influenciada constantemente por los avances tecnológicos que se presentan día a día. Es necesario mencionar que el público objetivo en el caso de la música electrónica es un público joven, personas que están dispuestas a pasar largas horas de su tiempo escuchando y a su vez realizar actividades laborales. La postproducción audiovisual permite mezclar la música con imágenes que sean agradables al público objetivo, una mezcla de videos con animación que permiten al espectador imaginarse en otro espacio, otro momento, olvidándose de todos los problemas que pueda tener en ese momento.

Cada musicalización se puede representar de diferentes formas pero siempre tener en cuenta contar una historia a través del producto final con la que el público telespectador se pueda identificar, esto se logra a través de una conceptualización para cada canción electrónica, dependiendo de esta y de la investigación se da un concepto de color, estilo visual, ritmo, y propuesta de arte en general, el cual es representado por medio de dibujos conceptuales, caricaturas, dibujo serio, hiperrealismo, ilustración abstracta, collage, semicaricatura entre otras que después son retocados y animados con programas avanzados como lo son: After Effects, Maya y programas que permiten incluir diversos efectos haciendo del video un producto más ameno para el público.

En Calitronik se hace necesaria la utilización de diversas narrativas, que ayudan a demostrar diferentes puntos de vistas y de representación. Por lo que es importante mencionar que en la parte visual los movimientos de cámara tienen que acentuar la intencionalidad de cada escena/plano; la puesta en escena tiene que permitir una contextualización del espacio y las acciones. Los planos secuencias deben integrar de una manera más real al espectador con la historia. Las cámaras subjetivas y objetivas ayudan a tener diferentes puntos de vista al espectador, al igual que las transiciones de espacio y tiempo.

En cuanto a lo sonoro, es importante el sonido ambiente como uno de los mayores protagonistas dentro de un lenguaje que permite situar al público en un contexto cultural. Los FX acentúan acciones dentro de las escenas. La música electrónica

en este caso sería el narrador de la historia que estamos representando a través de un video.

Los lenguajes utilizados también obedecen a las diferentes narrativas de un producto audiovisual. Debemos encontrar los contextos culturales y el lenguaje por medio del que podemos acercarnos al espectador y que este perciba el mensaje de manera que se espera.

A través del montaje podemos manejar transiciones que ayudan a encajar cambios de tiempo y espacio, los cuales pueden plantearse de forma circular.

Los FX visuales pretenden resaltar elementos que enriquecen la puesta en escena y propuesta de arte o conceptualización de un producto audiovisual.

El montaje permite además utilizar filtros de color que acentúan el tratamiento de la imagen. También manipular la calidad de la imagen cuando se utilizan diversas narraciones.

DESCRIPCION DEL PROGRAMA:

Este Postítulo está organizado en un régimen de estudios semestrales con sistema de currículo flexible.

11. MARCO TEÓRICO

Es claro para la presente pasantía tener en cuenta la importancia que tiene la comunicación en las organizaciones, no como un actor exclusivo, sino como un todo, que se desenvuelve en todas las intenciones, proyectos y capital humano que conservan las organizaciones. Las implicaciones y la importancia de ésta se han ido visualizando a través de las investigaciones que partieron del mundo de las organizaciones, y mucho más exactas cuando en la actualidad implica un valor indisoluble: los públicos externos, independiente de la naturaleza de la organización. Por tanto, se ha hecho más que común, tal vez por lo anteriormente dicho, que en todas exista una conexión directa con lo externo, y más que una fórmula lógica implica una necesidad humana y de supervivencia, que representa la necesidad de subsistir de todas las organizaciones. Esto refiere a que en toda intención comunicativa que implique el exterior de las organizaciones representa necesariamente desembocar en un medio, y que éste pueda tener plena conexión con un público objetivo al que se quiere llegar; y lo más importante, que éste medio represente lo que significa la organización.

Se devela a través del tiempo una importante representación de los medios de comunicación para la existencia y la eficacia de las organizaciones, como lo afirma Benavides: “Los medios y el mundo de la comunicación han construido un nuevo conocimiento de las cosas.”¹

Juan Benavides, en su ensayo sobre los Problemas conceptuales y metodológicos en el ámbito del Director de Comunicaciones, expresa la necesaria relación de las organizaciones con los medios:

En la relación de las organizaciones con los medios de comunicación (convencionales y no convencionales), se debe tener muy en cuenta que los medios no son simples transmisores de información, sino que son, especialmente, constructores de la realidad de las organizaciones e instituciones sociales.

Es por ello, que el encargado de las comunicaciones en la organización le debe ser necesario racionalizar la relación de su organización con los medios de comunicación que sitúan a ésta en un determinado circuito de significados. Ésta

¹ BENAVIDES DELGADO, Juan. Problemas conceptuales y metodológicos en el ámbito del Director de Comunicaciones: Dirección de Comunicación Empresarial e Institucional. Barcelona: Gestión 2000 S.A., 2001. p. 43.

circunstancia no resulta fácil, en la medida en que los medios dotan a la organización no sólo de existencia, sino también de una forma específica de existir.²

Las nuevas formas de comunicación implementadas en las composiciones audiovisuales permiten a los profesionales de medios de comunicación crear, entregar y monetizar medios dinámicos entre diversas plataformas y dispositivos. Entre lo más destacado se cuentan las PRE-visualizaciones de la nueva generación de los software Adobe Creative Suite Production Premium, una solución veloz y escalable para la conversión de múltiples formatos de elementos audiovisuales para compañías de medios de comunicación en todo el mundo.

Adobe ofrece en IBC2009 una nueva generación de software Adobe Creative Suite Production Premium, la solución de Pre y Post-producción completa para creativos profesionales. La nueva versión de este software; Adobe líder en la industria ayuda a los creativos profesionales a entregar elementos de mayor valor e impacto visual, alcanzar nuevos niveles de creatividad y sacar todo el provecho de su tiempo con una mayor eficiencia de los flujos de trabajo.

Hablar hoy en día de música electrónica equivale precisamente a hablar de música. Pocos son los trabajos, no sólo en las corrientes Pop sino dentro de toda la música compuesta actualmente, en las que no aparezca ningún sonido generado electrónico o digitalmente.

Todavía existen personas que afirman que la electrónica resta creatividad a la música. Pero el hecho es que antaño un compositor debía esperar para escuchar su propia sinfonía a que una orquesta se decidiese a tocarla, mientras que hoy, gracias a los sintetizadores, secuenciadores y ordenadores, puede escucharla antes de hacerla pública. La creatividad musical del compositor ha dado un salto impresionante. Hoy, el autor puede componer sin la tediosa mediación de partituras, conocimientos de solfeo y demás. Puede interpretar todos los instrumentos que aparecen en su trabajo, y diseñarlos a su antojo, con lo cual no se limita a crear notas, sino también sonidos. Incluso puede generar e interpretar en el teclado voces, coros, lluvias, ventiscas, cantos de aves, y cuantos sonidos captamos en nuestro universo, gracias a los muestreadores. Su dominio es total. Tiene en sus manos poder expresar todo lo que surge de su creatividad.

Todo proceso de postproducción audiovisual o de televisión es conformado por varias etapas, en este caso específico de CaliTronik debido a que es un programa piloto, es necesario contar únicamente con algunas etapas, por ejemplo, montaje de audio, musicalización, animación, ilustración, el copiado a cintas no es necesario para sitios web, ya que hoy en día los programas de edición manejan

² Ibíd., p. 44

formatos de resolución amplios con tamaños manejables para optimizarla funcionalidad del producto.

Descripción de procesos para tener en cuenta en el momento de realizar un trabajo de postproducción de televisión, cine digital o video web:

Postproducción: Es la fase posterior al rodaje, y equivale al inicio de la manipulación del material obtenido después de dicha etapa. La etapa de postproducción abarca tanto el montaje como la sonorización y el trabajo del laboratorio. Las personas involucradas son el productor, director, director de producción, montador, el estudio de doblaje y sonido y los técnicos de laboratorio, principalmente. En esta última etapa, el equipo de producción trabaja para cerrar cuentas y pagos del personal de rodaje, resolviendo así los últimos aspectos organizativos de la filmación, mientras el director de producción elabora un calendario de postproducción y se encarga de los últimos preparativos. Durante este proceso se realiza el proceso de edición, musicalización, sonorización y copiado.

Audiovisual: El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en los años 1930 con la aparición del cine sonoro. Sin embargo, empieza a teorizarse en Francia durante la década de los años 1950 para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. Es a partir de entonces cuando el concepto se amplía y el término se sustantiva. En el terreno de los medios de comunicación de masas, se habla de lenguaje audiovisual y comunicación audiovisual.

Ilustración: Se denomina Ilustración o Siglo de las luces a una corriente intelectual de pensamiento que dominó Europa, en especial Francia e Ingllaterra, durante el siglo XVIII. Abarcó desde el Racionalismo y el Empirismo del siglo XVII hasta la Revolución Industrial del siglo XVIII, la Revolución Francesa y el Liberalismo.

Los pensadores de la Ilustración sostenían que la razón humana podía combatir la ignorancia, la superstición, la tiranía, y construir un mundo mejor.^[1] La expresión estética de este movimiento intelectual se denominará Neoclasicismo. La Ilustración tuvo una gran influencia en aspectos económicos, políticos y sociales. Profesionalmente se puede hablar de la Ilustración Tradicional e Ilustración Digital, donde:

La Ilustración Tradicional, sería la que mantiene sus cualidades originales: la realización manual por medio de materiales de dibujo, pintura o collage sobre papel o lienzo y a partir del desarrollo de una imagen trazada o definida por el artista y...

La Ilustración Digital, se define como aquella que se vale de herramientas digitales, comúnmente una computadora y diversos software o programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales bajo sus propias formas de trabajo o que emulan a la ilustración tradicional y sus técnicas.

Otra característica definitoria de ambas, es que la ilustración tradicional es única y original, porque existe como un objeto físico y palpable, en cambio una ilustración digital es virtual e infinitamente duplicable, puesto que existe sólo como un archivo de computadora del cual no hay un original mecánico, pero se pueden generar cuantas copias se deseen.

En cuanto a estilos, podríamos hablar de muchísimos, aunque básicamente los podríamos clasificar como: caricatura, semicaricatura, dibujo serio, hiperrealismo, ilustración abstracta, collage, dibujo conceptual, etc.

En cuanto a técnicas, la ilustración se ha valido de todas aquellas técnicas clásicas de pintura o dibujo (el dibujo a lápiz o sketche, el dibujo a plumilla, la acuarela, acrílicos, collage, óleo, etc.) que puedan implementarse para su desarrollo. Adicionalmente la ilustración digital incorporaría las opciones propias que los diversos software le proveen, como el modelado de objetos tridimensionales.

Universos Diegéticos:

Diégesis es una palabra que deriva del vocablo griego διήγησι. De acuerdo con Gerald Prince en a Dictionary of Narratology, diégesis es:

“El mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren; Contar, rememorar, en oposición a mostrar o actuar”.

De este modo el narrador cuenta la historia. El narrador presenta a la audiencia o lectores implicados las acciones y supuestos pensamientos (incluso -aunque no necesariamente- también sus ilusiones y sueños) personales

Conceptualización:

La conceptualización es una perspectiva abstracta y simplificada del conocimiento que tenemos del "mundo", y que por cualquier razón queremos representar. Esta representación es nuestro conocimiento del “mundo”, en el cual cada concepto es expresado en términos de relaciones verbales con otros conceptos y con sus ejemplos “del mundo real” (relaciones de atributo, etc., no necesariamente jerárquicas), y también con relaciones jerárquicas (la categorización, o asignación

del objeto a una o más categorías) múltiples (el objeto pertenece a diversas jerarquías contemporáneamente, lo que quita totalmente el aspecto exclusivamente jerárquico a la conceptualización)

Conceptualizar, por lo tanto, puede ser considerado como “el desarrollo o construcción de ideas abstractas a partir de la experiencia: nuestra comprensión consciente (no necesariamente verdadera) del mundo”.

Un mapa conceptual (o red semántica) o una base de conocimiento, o una ontología (todas asociaciones lógicas y cognitivas de datos), son expresiones concretas, explícitas (gestionables también con la computadora) de la conceptualización.

Metalinguaje:

En lógica y filosofía del lenguaje, un metalenguaje es un lenguaje usado para hacer referencia a otros lenguajes. Los modelos formales de sintaxis para la descripción de la gramática, como por ejemplo, la gramática generativa, son tipos de metalenguaje. En un aspecto más general, puede referirse a cualquier terminología o lenguaje usado para discutir acerca del mismo lenguaje - un texto sobre gramática, por ejemplo, o una discusión acerca del uso del lenguaje.

En multitud de ocasiones utilizamos este recurso con el que, si no se es consciente, se pueden cometer errores de interpretación.

Cine Digital: Democracia del séptimo arte. ARTEFACTO. Marzo 22 de 2007. (Consultado el 08 de marzo de 2009).
Disponible en: <http://artefacto.wordpress.com/2007/03/22/cine-digital-democracia-del-septimo-arte/>

LA MUSICA ELECTRONICA EN LOS PAISES LATINOS

LATINELECTRO, así se llama el boom de música electrónica creada por artistas latinoamericanos. México, Argentina, Brasil, Colombia, Venezuela.

Hace diez años y más, las personas especializadas en música juvenil, popular y contemporánea, hablaba del rock mestizo y planteaba que había llegado para establecer un precedente en el arte y la cultura. Casi dos décadas después, cuando ya se puede hablar con más frialdad del fenómeno que dio grupos como Fabulosos Cadillacs, Café Tacuba, Desorden Público, Mano Negra y King Changó, uno de los puntos importantes y relevantes es que se consolidó un movimiento que, entre otras cosas, mueve un negocio multimillonario: el comercio mundial de la música latina, sobre todo en lo que se refiere al rock.^[1]

Paralelo a esto, en un ámbito más subterráneo y como fruto de este desarrollo en la música, donde se ha aprendido a manejar la industria y tanto calidad musical como en producción han crecido juntas, el arte musical en América da la bienvenida a otro de sus híbridos culturales: el LATINELECTRO . Música digital

que se produce en el ambiente porteño de Buenos Aires; también en la frontera más movida del mundo, Tijuana; o, en la falda de las montañas orientales de Bogotá; en toda Brasil, gigante de la música continental; a un costado de las murallas de Cartagena, frente al mar Caribe; en el barrio latino de París, de Nueva York, de Londres...

En Cartagena de Indias, una de las 'capitales' del Caribe (junto a San Juan, La Habana, Caracas, Puerto Príncipe, Kingston, con su particular estilo de asumir lo cosmopolita) el sonido electrónico tiene dos caras. Una cara la puede representar el proyecto Kalamar Big Band, en donde participan 50 músicos de la costa atlántica colombiana y, en ocasiones, mezclan ritmos electrónicos con sonidos autóctonos como cumbia, mapalé, bullerengue, vallenato sabanero, entre otros que sirven para este cóctel electrónico en el cual les ayuda DJ Kike un artista local que ya tiene preparado algo que denomina Champetón, una especie de champeta, house y progresivo y jungle.

[1] Levy Marie Isabelle .La Música En Latinoamérica: (Consultado el 12 de marzo de 2009). Pág. 55

Para finalizar, una de las ventajas que tiene este movimiento es la cercanía con las nuevas tecnologías de la comunicación en el sentido que el Internet se ha vuelto la herramienta para encontrar el reconocimiento que en otro tipo de medios más conservadores no se ha logrado. Hay que anotar la calidad de propuestas de diseño audiovisual de las composiciones de cada uno de estos artistas y productores vinculados en el medio.

LAS DIVERSAS CORRIENTES DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA:

La música electrónica, sintetizada o por ordenador, no tiene estilo en sí misma. Se trata de música interpretada por instrumentos electrónicos. Sin embargo, y si bien éstos son usados habitualmente hoy en día, existen determinadas corrientes más propensas a su utilización, o pioneras en su momento.

TECHNO: Éste es el estilo más conocido de todos los vinculados a la electrónica. Es innecesario explicar en qué consiste. Lo que quizá no sepa todo el mundo es cuál fue su origen. El Techno se gestó a fines de los años 60 y nació a principios de los 70. Alemania fue su cuna de nacimiento, y se le atribuye su paternidad al grupo Kraftwerk, que en 1971 ya hacía este tipo de música.

ROCK PSICODELICO, SINFONICO Y / O ESPACIAL: Es un estilo también bastante conocido, que cuenta en su historia con nombres como Pink Floyd, King

Crimson, Génesis y otros. Podríamos también incluir bajo esta etiqueta (aunque no exclusivamente) a Mike Oldfield, Peter Gabriel, y otros artistas pop de difícil clasificación que han mostrado una relación estrecha con el universo electrónico. El boom de estos tipos de rock se produjo en los 60, con Pink Floyd como cabeza visible del sector más vanguardista, y alcanzó su madurez en los 70. Estos estilos podrían considerarse como el padre del Techno.

MUSICA ELECTROACUSTICA / CONCRETA: Esta corriente, en su continua búsqueda de nuevos caminos sonoros por explorar, produjo la más memorable serie de exploradores de la música electrónica previos a la aparición de los primeros sintetizadores manufacturables a gran escala. Gente como Milton Babbitt o Mauricio Kagel, entre otros, son pioneros en la producción de música exclusivamente electrónica.

MUSICA MINIMALISTA: Podría describirse como música repetitiva, que ha heredado algo de la Electroacústica y algo de la Planeadora. Entre los artistas más destacados de esta corriente cabe citar a Steve Reich y Philip Glass.

JAZZ ELECTRONICO: Como es bien sabido, dentro del jazz existen numerosos estilos. Algunos de ellos pueden etiquetarse como Jazz Electrónico, debido a que en ellos los instrumentos típicos del Jazz han sido sustituidos total o parcialmente por sintetizadores. El ejemplo más claro es el del compositor brasileño Wagner Tiso.

12. METODOLOGÍA.

12. 1 DESARROLLO DEL PLAN METODOLÓGICO QUE TUVO LA PASANTÍA.

- Establecer contacto con la firma 3^{er} Ojo Soluciones Creativas que había manifestado la necesidad de crear un programa de TV. para la difusión y masificación de la música electrónica en la ciudad de Cali.
- Desarrollo de la idea mediante reuniones de trabajo para definir el contexto audiovisual. Se utilizó la metodología de las lluvia de ideas con el grupo conformado para la selección y aprobación de la idea definitiva
- Planificación del trabajo por parte de los integrantes del proyecto y definición de responsabilidades de cada uno a desarrollar.
- Realización, revisión y ajustes y aprobación de los story boards.
- Planificación para la realización del casting y las capturas digitales.
- Producción, creación y desarrollo de los elementos audiovisuales. En este proceso se revisa y aprueba todo el material
 1. Producción y remasterización del audio
 2. Producción, creación y animación de imágenes y video.
 3. Aprobación de todos los elementos audiovisuales
- Sincronización y montaje final
- Renderización de la composición
- Presentación final

12.2 ¿QUÉ SE CUMPLIÓ DE LO PACTADO Y CÓMO?

Los objetivos trazados hasta las actividades correspondientes para la ejecución del proyecto de postproducción para la empresa 3^{er} Ojo Soluciones Creativas, pudo ser cumplido exitosamente y con pertinencia en un 100% gracias al compromiso y dedicación del realizador de la pasantía y el apoyo decidido de la empresa, y también al esquema de seguimiento control de las actividades.

Se crearon y produjeron las siguientes piezas audiovisuales para el programa Calitronik TV:

Video promocional, Cabezote de presentación, 4 Separadores para las secciones, 3 cortinillas, (entrada, intermedia, salida) ,3 créditos en pantalla y créditos finales.

12.3 ¿QUÉ NO SE CUMPLIÓ Y PORQUÉ?

Nada quedo pendiente, todos los objetivos fueron alcanzados con éxito y en el tiempo acordado.

12.4 HERRAMIENTAS QUE SE UTILIZARON PARA PRODUCIR TODAS LAS PIEZAS AUDIOVISUALES PARA EL PROGRAMA

Las fuentes utilizadas fueron en su mayoría medios digitales. La implementación de herramientas de última tecnología permitió lograr composiciones de alto impacto visual.

Técnicas utilizadas:

Croma key: Superposición por separación de colores, técnica aplicada en el material obtenido por las capturas digitales.

Motion Graphics: Manipulación, control y transformación de gráficos en movimiento, técnica aplicada a los elementos audiovisuales para la postproducción.

Iluminación artificial: Técnica aplicada para utilizarse fielmente en un ambiente controlado, y encontrar la ambientación de la locación optima para las capturas digitales.

Ambiente controlado: Esta técnica permite controlar todos y cada uno de los elementos presentes en la locación, las entradas de luz, la entrada de elementos naturales tales como lluvia, aire, etc.), los desplazamientos e interacciones en la locación.

Herramientas digitales:

Cámara Canon VIXIA HV40 para realizar las capturas en alta definición.

Software para la edición y renderización de las capturas:

Adobe Premiere CS4

Producción de audio

Software para la producción de audio digital:

Fruity loops 8.0.

Reason 4.0.

Software para la remasterización y postproducción de audio digital:

Adobe Audition

Producción de imágenes y video

Software para la edición de imágenes:

Adobe Photoshop CS4.

Software para Vectorización de imágenes

Adobe Illustrator.

Software para la producción de imágenes en 3D (tres dimensiones)

Maya 8.0.

Software para Postproducción de imágenes, video y audio:

Adobe After Effects CS4

12.5 ¿QUÉ PROCEDIMIENTOS FUERON UTILIZADOS PARA CUMPLIR CON LA PASANTÍA?







- Capacitación y entrenamiento en las herramientas para la Post-producción.
- Reuniones con los integrantes del proyecto: Director del proyecto, Director creativo y Director musical para realizar seguimientos al proyecto, ajustes y aprobaciones requeridas. Cada 20 días
- Reuniones mensuales con el Director de la pasantía para seguimiento del proyecto, recibir apoyo y sugerencias para mejorar el proyecto.
- Reuniones para planificar las capturas digitales.







12.6 ¿CUÁLES FUERON LOS ELEMENTOS INNOVADORES DE SU PROPUESTA?







El elemento de innovación para la producción y desarrollo de las piezas para el programa Calitronik TV fue la incorporación musical y visual de dos géneros musicales totalmente contrastados como es la salsa y la electrónica. Una fusión de dos culturas musicales totalmente diferentes que se logro a partir de las técnicas de animación contemporáneas, un ejemplo contundente son los gráficos en movimiento (Motion Graphics) que se aplicaron a todos los elementos de la

composición para lograr un excelente resultado y para que la recepción del mensaje tenga un nivel de comprensión mucho mas eficaz con respecto al target preestablecido.

13. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Id	Nombre de tarea	Duración	Comienzo	Fin	Predecesoras
1					
2	POSTPRODUCCIÓN PARA EL PROGRAMA PILOTO TELEVISIVO CALITRONIK TV	128 días?	mié 15/04/09	vie 09/10/09	
3	ANTEPROYECTO DE LA POSTPRODUCCIÓN	18 días?	mié 15/04/09	vie 08/05/09	
4	 Elaboración Anteproyecto de la Postproducción	7 días	mié 15/04/09	jue 23/04/09	
5	Presentación Anteproyecto a Universidad	1 día?	vie 24/04/09	vie 24/04/09	4
6	Entrega Observaciones Anteproyecto por la Universidad	5 días	lun 27/04/09	vie 01/05/09	5
7	Ajuste de Anteproyecto de acuerdo a Observaciones de La Universidad	3 días	lun 04/05/09	mié 06/05/09	6
8	 Entrega Proyecto revisado para su aprobación	1 día?	jue 07/05/09	jue 07/05/09	
9	Aprobación de anteproyecto por la Universidad	1 día?	vie 08/05/09	vie 08/05/09	8
10	DESARROLLO DEL PROYECTO (POSTPRODUCCIÓN)	110 días?	lun 11/05/09	vie 09/10/09	9
11	Revisión anotaciones entregadas por la producción del programa	5 días	lun 11/05/09	vie 15/05/09	
12	Realización Story Boards	5 días	lun 18/05/09	vie 22/05/09	11
13	Story Board Video Promocional del programa	5 días	lun 18/05/09	vie 22/05/09	
14	Story Board Cabezote de Presentación del Programa	5 días	lun 18/05/09	vie 22/05/09	
15	Aprobación para continuar el desarrollo de las piezas	1 día?	lun 25/05/09	lun 25/05/09	13,14
16	PRODUCCIÓN VIDEO PROMOCIONAL	41 días	mar 26/05/09	mar 21/07/09	15
17	Seleccionar los diferentes tipos de software para empezar a digitalizar los story boards	2 días	mar 26/05/09	mié 27/05/09	
18	 Desarrollo de las piezas audiovisuales con mayor prioridad para la animación y musicalización del video promocional	4 días	mar 26/05/09	vie 29/05/09	
19	1a. Fase: Producción y creación de elementos audiovisuales (motion graphics) para la fase de animación	13 días	mar 26/05/09	jue 11/06/09	
20	 Recopilación de imágenes.	2 días	mar 26/05/09	mié 27/05/09	
21	Selección y retoque digital.	2 días	jue 28/05/09	vie 29/05/09	20
22	 Creación de elementos en 3D (tres dimensiones)	3 días	mar 26/05/09	jue 28/05/09	
23	Modelado, Texturizado e iluminación.	2 días	vie 29/05/09	lun 01/06/09	22
24	Renderización de los elementos 3D.	2 días	mar 02/06/09	mié 03/06/09	23
25	Creación de elementos 2D (dos dimensiones)	3 días	jue 04/06/09	lun 08/06/09	24
26	Texturizado y Vectorización.	3 días	mar 09/06/09	jue 11/06/09	25

27		2a Fase: Producción de sonidos y musicalización para la fase de postproducción	10 días	mar 09/06/09	lun 22/06/09	
28		Creación de sonidos incidentales.	2 días	mar 09/06/09	mié 10/06/09	
29		Selección de sonidos incidentales.	2 días	jue 11/06/09	vie 12/06/09	28
30		Remasterización de sonidos incidentales.	2 días	lun 15/06/09	mar 16/06/09	29
31		Renderización de sonidos incidentales.	2 días	mié 17/06/09	jue 18/06/09	30
32		Aprobación para continuar el desarrollo de las piezas	2 días	vie 19/06/09	lun 22/06/09	31
33		3a. Fase: Animación de cada uno de los elementos audiovisuales (motion graphics) desarrollados en la primera fase	6 días	mié 24/06/09	mié 01/07/09	
34		Animación de elementos en 3D (tres dimer	2 días	mié 24/06/09	jue 25/06/09	
35		Animación de elementos 2D (dos dimensic	2 días	vie 26/06/09	lun 29/06/09	34
36		Renderización de las animaciones	2 días	mar 30/06/09	mié 01/07/09	35
37		4a. Fase Montaje Final	14 días	jue 02/07/09	mar 21/07/09	
38		Animación de las transiciones	6 días	jue 02/07/09	jue 09/07/09	
39		Sincronización de las piezas finales, sonidos más animaciones	5 días	vie 10/07/09	jue 16/07/09	38
40		Renderización de la composición	3 días	vie 17/07/09	mar 21/07/09	39
41		PRODUCCIÓN DE CABEZOTE DE PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA	41 días?	mié 22/07/09	mié 16/09/09	40
42		Casting y selección de personas reales	9 días?	mié 22/07/09	lun 03/08/09	
43		Grabación con cámara HD (alta definición):	3 días	mié 22/07/09	vie 24/07/09	
44		Registro digital de las personas seleccionadas, en un ambiente controlado	3 días	lun 27/07/09	mié 29/07/09	43
45		Selección de los diferentes tipos de software para empezar a digitalizar el story board	1 día?	jue 30/07/09	jue 30/07/09	44
46		Importar las capturas obtenidas en las grabaciones	1 día?	vie 31/07/09	vie 31/07/09	45
47		Desarrollo de las piezas audiovisuales con mayor prioridad para la animación y musicalización del programa con especial enfoque en la apertura del mismo	1 día?	lun 03/08/09	lun 03/08/09	46
48		1a. Fase: Producción y creación de elementos audiovisuales (motion graphics)	13 días?	mar 04/08/09	jue 20/08/09	
49		Recopilación de imágenes.	1 día?	mar 04/08/09	mar 04/08/09	
50		Selección y retoque digital.	2 días	mié 05/08/09	jue 06/08/09	49
51		Creación de elementos en 3D (tres dimensiones).	2 días	lun 10/08/09	mar 11/08/09	
52		Modelado, Texturizado e iluminación.	3 días	mié 12/08/09	vie 14/08/09	51
53		Renderización de los elementos 3D.	1 día?	lun 17/08/09	lun 17/08/09	52
54		Creación de elementos 2D (dos dimensiones).	2 días	mar 18/08/09	mié 19/08/09	53
55		Texturizado y Vectorización	1 día?	jue 20/08/09	jue 20/08/09	54

56		2a. Fase: Producción de sonidos y musicalización	7 días?	vie 21/08/09	lun 31/08/09	
57		Creación de sonidos incidentales.	1 día?	vie 21/08/09	vie 21/08/09	
58		Selección de sonidos incidentales.	1 día?	lun 24/08/09	lun 24/08/09	57
59		Remasterización de sonidos incidentales.	1 día?	mar 25/08/09	mar 25/08/09	58
60		Renderización de sonidos incidentales.	1 día?	mié 26/08/09	mié 26/08/09	59
61		Remix, remasterización de tema musical	1 día?	jue 27/08/09	jue 27/08/09	60
62		Renderización del tema musical.	1 día?	vie 28/08/09	vie 28/08/09	61
63		Aprobación para continuar el desarrollo c	2 días	vie 28/08/09	lun 31/08/09	
64		3a. Fase: Animación de cada uno de los elementos audiovisuales	6 días	mar 01/09/09	mar 08/09/09	
65		Animación de elementos en 3D (tres dimer	2 días	mar 01/09/09	mié 02/09/09	
66		Animación de elementos 2D (dos dimensic	2 días	jue 03/09/09	vie 04/09/09	65
67		Renderización de las animaciones	2 días	lun 07/09/09	mar 08/09/09	66
68		4a. Fase: Montaje Final	6 días?	mié 09/09/09	mié 16/09/09	
69		Animación de las transiciones.	3 días	mié 09/09/09	vie 11/09/09	
70		Sincronización de las piezas finales, soni	2 días	lun 14/09/09	mar 15/09/09	69
71		Renderización de la composición	1 día?	mié 16/09/09	mié 16/09/09	70
72		Realización de los cuatro separadores para las secciones del programa	3 días	jue 17/09/09	lun 21/09/09	71
73		Realización de las tres cortinillas para el programa	3 días	mar 22/09/09	jue 24/09/09	72
74		Realización de tres créditos en pantalla	3 días	vie 25/09/09	mar 29/09/09	73
75		Realización de Créditos finales	4 días	mié 30/09/09	lun 05/10/09	74
76		Presentación de las piezas finales	4 días	mar 06/10/09	vie 09/10/09	75
77		ENTREGA DE PROYECTO PARA REVISIÓN	1 día?	mar 13/10/09	mar 13/10/09	76

14. TALENTOS Y RECURSOS

14.1 TALENTOS HUMANOS (GRUPO DE TRABAJO DIRECTO E INDIRECTO)

- Directora Académica del Proyecto de Pasantía Ethan Frank Tejeda.
- Dirección Ejecutiva y Coordinación General: Luz Dary Jiménez.
- Director Creativo de 3ºr ojo soluciones creativas: Jaime Andrés Herrera.
- Productor musical y DJ: Oscar Diez.
- Ingeniero: César Trujillo Garzón
- Relaciones Públicas: Santiago Sierra.
- Diseñador 3d: Gilberto Alzate
- Camarógrafo: Andrés Felipe Arias

14. 2 RECURSOS FÍSICOS EMPLEADOS EN EL PROCESO, ESPECIALMENTE LOS APORTADOS POR LA ORGANIZACIÓN OFERENTE DE LA PASANTÍA.

- Cámara fotográfica y de video de alta definición.
- Personal de transporte para el desplazamiento por la ciudad.
- Computador con conexión a Internet.
- Líneas telefónicas con salida para llamadas locales y regionales.
- Material 3d para la postproducción, maquetas y animaciones sin iluminación.
- Bibliotecas de imágenes y sonido para edición y remasterización.

15. BIBLIOGRAFÍA

Técnicas Digitales para la Producción de Audiovisuales Tema 10: DIFUSIÓN DE LAS PRODUCCIONES AUDIOVISUALES. Curso de Extensión Universitaria - 2007 Departamento de A. C. E. y Tecnología Electrónica UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA Profesor titular de Tecnología Electrónica Juan Jesús Luna Rodríguez Profesor Emérito de la UCO Adolfo Plaza Alonso [consultado 18 de abril] www.slideshare.net/.../difusión-de-las-producciones-audiovisuales

Trípodos, número 19, Barcelona, 2006. La música en los estudios de Comunicación Audiovisual Prospecciones y estado de la cuestión. Jaume Radigales y Teresa Fraile Prieto [Consultado 17 de abril de 2009]. www.tripodos.com/pdf/19f_Radigales_Fraile.pdf

Nuevos discursos y performance audiovisual: Video Jockeys (VJs). Ana María Sedeño Valdellós, Facultad de Ciencias de la Comunicación Málaga (España) [Consultado 20 de abril de 2009] www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/.../GT8_1Vadellos.pdf

Nuevos escenarios y nuevas vías de distribución de contenidos audiovisuales, Dr. Nuria Lloret Romero, nlloret@upvnet.upv.es, Dr. Fernando Canet Centellas fercacen@har.upv.es Dpto. Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte Universidad Politécnica de Valencia [Consultado 2 de Mayo de 2009] multidoc.rediris.es/cdm/include/getdoc.php?id=347&article.

La Influencia de la informática en la producción audio cultural por Sebastián Dyjament [consultado 5 de junio de 2009]. www.hipersociologia.org.ar/papers/dyjas.asp.htm

My Space, Música, Foros [consultado 21 de noviembre] <http://www.myspace.com/diezliveact>

VJ Elastik [consultado 22 de noviembre] <http://www.calitronik.com/inicio.php?contenido=articulos&categoria=1&subcategoria=3>

Mixer para DJ y VJ, Noticias de audio profesional [consultado 23 de noviembre] <http://noticiasaudio.com/2008/01/19/337/>

Una corta historia de la música electrónica [consultado 23 de noviembre] <http://blogs.myspace.com/index.cfm?fuseaction=blog.view&friendId=163268546&blogId=353050883>

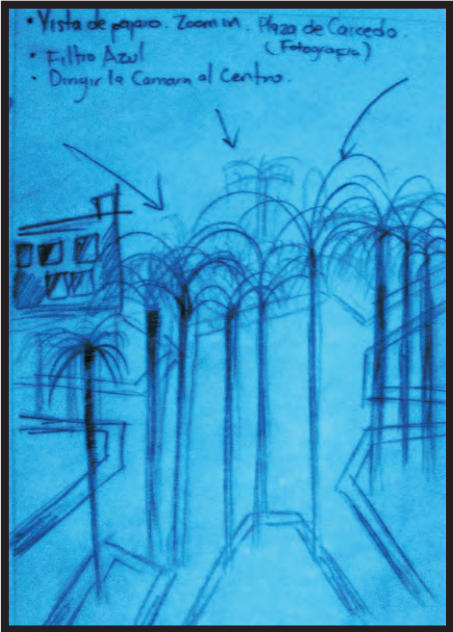
Estilos. Música electrónica [consultado 23 de noviembre]
<http://www.djattack.net/music/estilos.htm>

La historia del trance [consultado 23 de noviembre]
<http://www.calitronik.com/ctkforos/viewtopic.php?t=857>

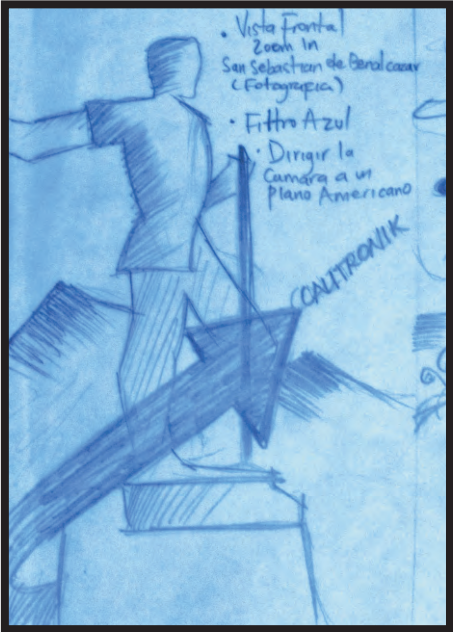
El origen de la música electrónica [consultado 23 de noviembre]
<http://amco2008.wordpress.com/2008/09/09/el-origen-de-la-musica-electronica/>




a






b

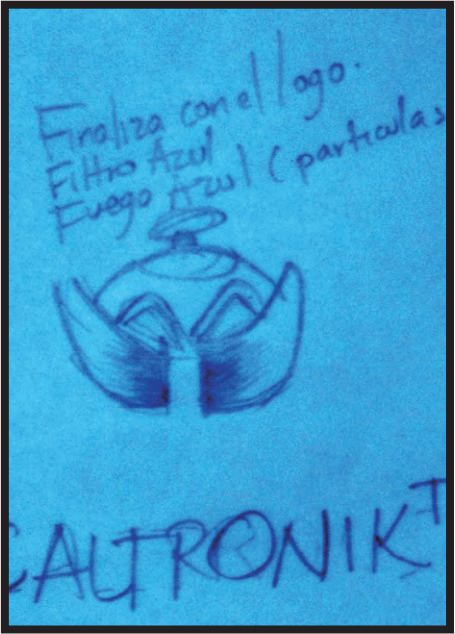
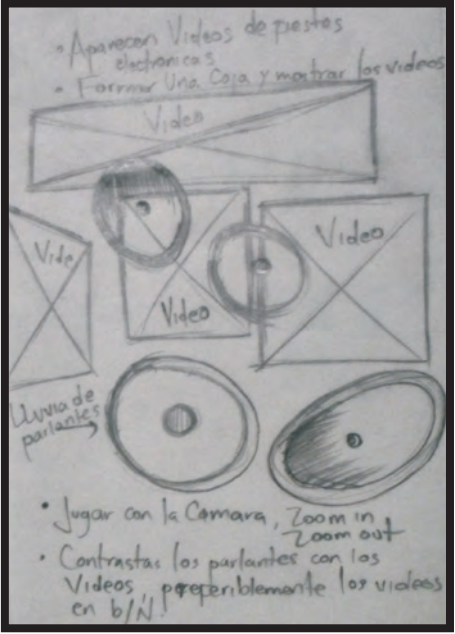




c

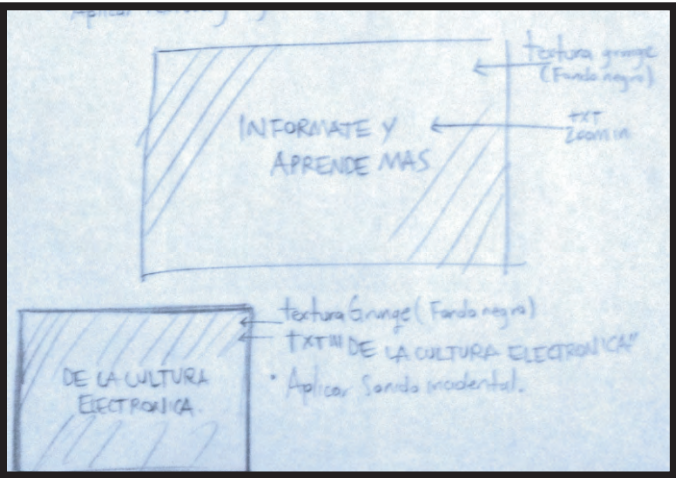
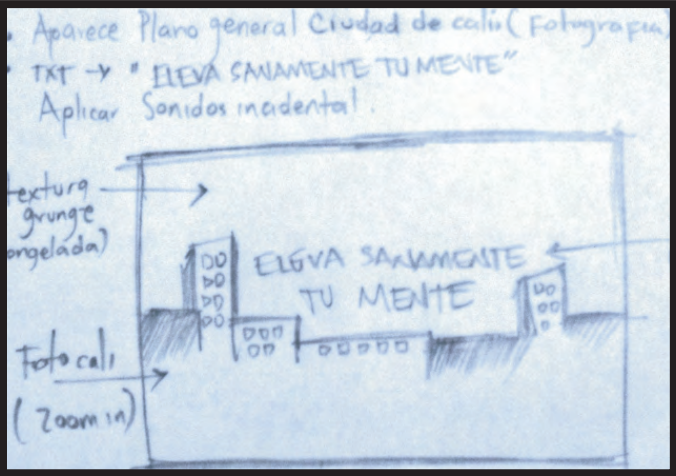
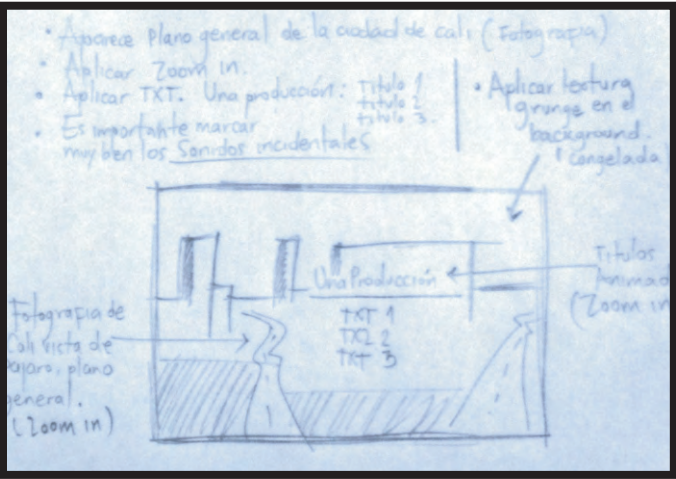
Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 1.</p> <p>Se aplica un filtro azul y seda la sensación de un televisor con señal distorsionada.</p> <p>Abre con 3 imágenes representativas de la ciudad de Cali en forma de secuencia con una aproximación de 1 segundo por imagen.(a_plano general de la ciudad de cali, b_plano general de la Plaza de Caicedo, c_plano general de Sebastián de Belarcazar).</p> <p>Se aplica zoom in a cada una de las imágenes que están entrando en la escena.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p>  <p>Se utiliza en su mayoría esta gama de azules ya que tiene una relación con la identidad corporativa.</p>	<p>Abre con un sonido de interferencia de señales radiales que se mezclan con el tema oficial del cabezote.</p>	<p>2 seg.</p>






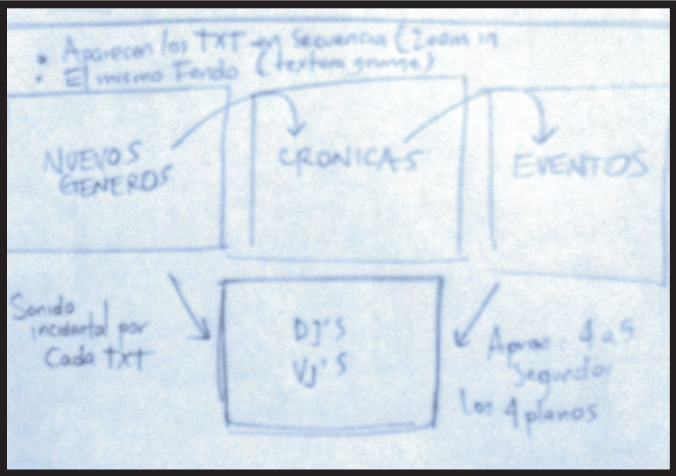
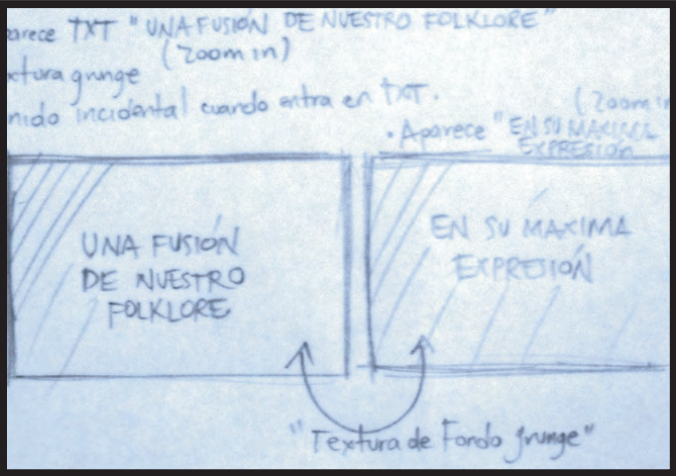
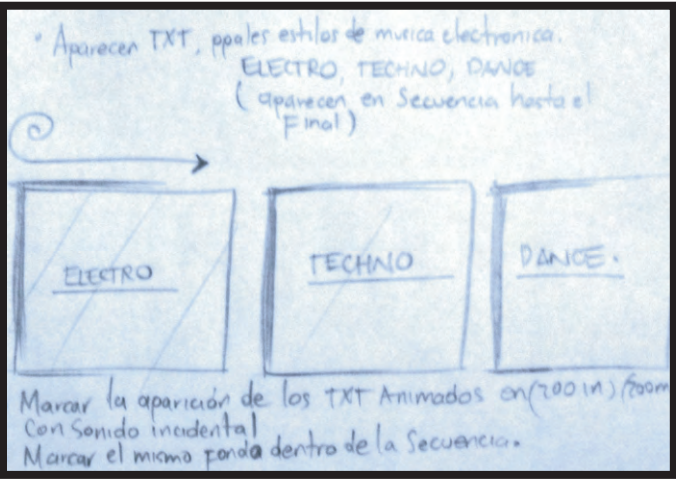
Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 2.</p> <p>Abre con un plano general de la ciudad de Cali aplicando un zoom in hasta llegar a un plano americano de la misma escena.</p> <p>Aparecen ornamentos al rededor de la ciudad representados en notas musicales y arabescos ambientando la escena de manera aleatoria.</p> <p>Aparecen los siguientes textos: CULTURA ELECTRONICA. CRONICAS, ENTREVISTAS, SONIDO + ARTE.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	Continua con la primera partedel remix del tema oficial (salsa).	15 seg.
<p>ESCENA 3.</p> <p>La idea principal de esta escena es mostrar los estilos de baile en diferentes generos musicales y mostrar la percusión como la base de las fusiones musicales de nuestro folclor con la musica electrónica.</p> <p>Aparecen siluetas de personas bailando aleatoriamente en las cuales encontraremos un percusionista seria la unica silueta que tendria el instrumento musical.</p> <p>Aparecen los textos: DJ'S - VJS PRODUCCIONES CALITRONIK TV. COMUNIDADES TENDENCIAS TECTOLOGIA</p> <p>Se utiliza una gama cromatica de colores calidos que sirven para contrastar el cambio musical que se da en esta escena.</p> 	Continua con la segunda parte del remix del tema oficial (electronica).	15 seg.
<p>ESCENA 4.</p> <p>Aparece un plano general de una persona en silueta, aleatoriamente caen unos parlantes en forma de lluvia ambientando la escena.</p> <p>Aparece el texto: VIVELA</p> <p>Se utiliza una gama cromatica de colores calidos que sirven para contrastar el cambio musical que se da en esta escena.</p> 	Continua el remix (electronica).	4 seg.



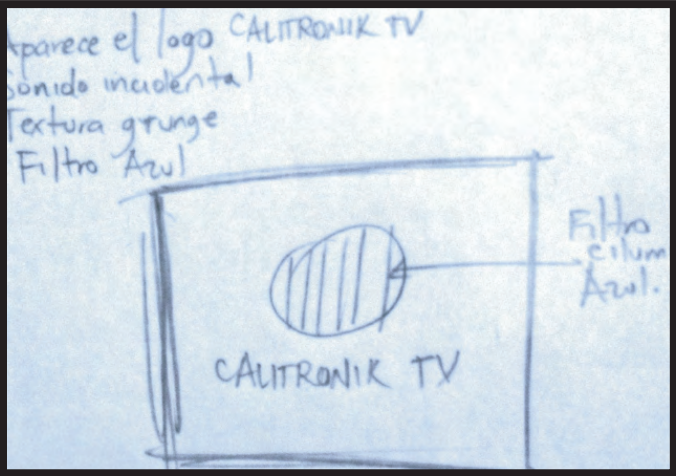
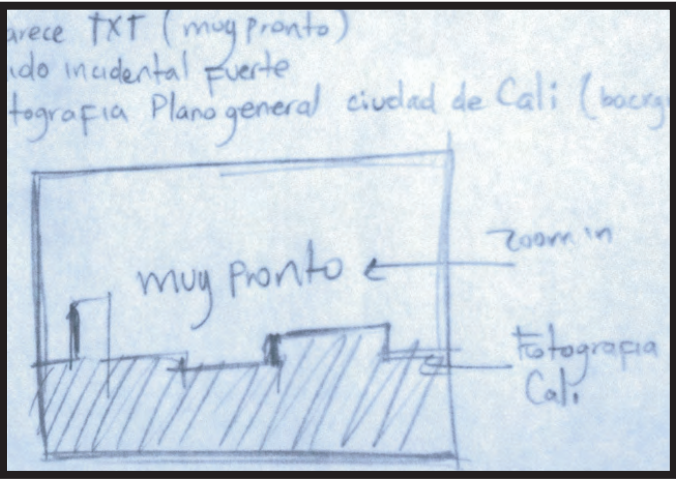
Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 5.</p> <p>Continúa la lluvia de parlantes, en un mismo cuadro paralelo a esto aparecen videos de fiestas electrónicas ajustados aleatoriamente en la misma escena.</p> <p>Jugar con la camara aplicando zoom in y zoom out. preferiblemente los videos estarán en escala de grises.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	<p>Continúa el remix (electronica).</p> <p>Suena una voz en off nombrado al Dj autor de la pieza musical.</p>	<p>5 seg.</p>
<p>ESCENA 6.</p> <p>Se funde a negro y aparece un resplandor azul revelando el logo calitronik tv, a su vez alrededor de este aparece el mismo resplandor alrededor del logo, en forma de desenfoco va apareciendo la tipografía.</p> <p>Aparece un efecto de craquelado ambientando la escena, dándole sensación de energía.</p> <p>Se utiliza la siguiente gama cromatica para destacar la identidad corporativa.</p> 	<p>Finaliza el remix del tema oficial (electronica).</p> <p>Se aplican sonidos incidentales para la apertura del logo.</p>	<p>10 seg.</p>





Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 1. Abre con un plano general de la ciudad de Cali (fotografía 1). A esta imagen se le aplica un zoom in. Aparecen los textos de las principales empresas del proyecto. Se aplica una textura grunge para el fondo.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	<p>Es importante resaltar en esta composición se le va a dar prioridad a los sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos de aquí en adelante.</p>	4 seg.
<p>ESCENA 2. Abre con un plano general de la ciudad de Cali (fotografía 2). A esta imagen se le aplica un zoom in. Aparece el texto: ELEVA SANAMENTE TU MENTE. Se aplica una textura grunge para el fondo.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	<p>Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.</p>	4 seg.
<p>ESCENA 3. Abre con el texto: INFORMATE Y APRENDE MAS se aplica un zoom in- zoom out al texto. Se aplica una textura grunge para el fondo</p> <p>Termina con el texto: DE LA CULTURA ELECTRONICA</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	<p>Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.</p>	6 seg.



Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 4. Aparecen los textos de los principales géneros de la música electrónica. Se muestran en forma de secuencia uno detrás de otro, aplicando zoom in , zoom out. textos: ELECTRO TECHNO DANCE Se aplica una textura grunge para el fondo.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p>	Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.	5 seg.
<p>ESCENA 5. Aparece los textos secuencialmente: "UNA FUNCIÓN DE NUESTRO FOLKLORE" "EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN". Se aplica una textura grunge para el fondo, aplicando zoom in , zoom out..</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p>	Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.	5 seg.
<p>ESCENA 5. Aparece los textos secuencialmente: aplicando zoom in , zoom out. "NUEVOS GENEROS" "CRONICAS". "EVENTOS". "DJ'S Y VJ'S" Se aplica una textura grunge para el fondo,</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p>	Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.	5 seg.



Descripción	Audio	Tiempo
<p>ESCENA 7. Aparece el texto: "MUY PRONTO" Se aplica una textura grunge para el fondo. Aparece una foto de plano general de la ciudad de cali, aplicando "zoom in"</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.	5 seg.
<p>ESCENA 7.</p> <p>ESCENA 6. Se funde a negro y aparece un resplandor azul revelando el logo calitronik tv, a su vez alrededor de este aparece el mismo resplandor alrededor del logo, en forma de desenfoque va apareciendo la tipografía. Aparece un efecto de craquelado ambientando la escena, dándole sensación de energía.</p> <p>La gama cromáticas que se utiliza para esta escena es la siguiente.</p> 	Se aplican sonidos incidentales los cuales estarían representando golpe y velocidad para enfatizar los textos.	5 seg.